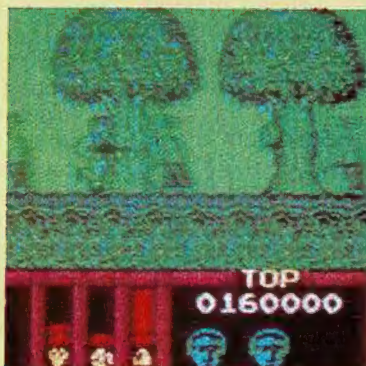
JND

Nunca é de mais lembrar

Por JOÃO CRUZ

Cá estamos em mais uma edição da Micromania e, antes de começarmos a atender a mais algumas cartas «suspensas» no nosso arquivo, há já algum tempo, queríamos lembrar todos os nossos leitores participantes nesta rubrica que nos enviem os seus trabalhos a cores. Deste modo todos contribuirão para o novo visual desta secção, melhorando a qualidade da mesma. Para a rubrica JUÍZES NACIONAIS, só aceitaremos trabalhos de leitores que nos enviem, junto com os seus textos criticando jogos, fotos de passe a cores. Nada de fotocópias de fotos e evitar as fotos a preto e branco. Queríamos também lembrar que decorre ainda a recolha de opiniões dos nossos leitores acerca dos cinco melhores jogos de 1989. O prazo é até final do mês de Fevereiro, para dar a todos a possibilidade de contactarem melhor com as recentes novidades deste último Natal. Assim, junto com os vossos trabalhos, enviem uma pequena lista dos cinco melhores vídeo-jogos de 1989, na vossa opinião, e indiquem a que computador se referem. Depois deste relembrar de questões, «vamos às cartas»! De Rio Tinto, escreveu o António Oliveira que gostava de saber como introduzir «pokes» no COMMODORE 64; se é no princípio, ou quando se pára e surge a palavra «searchim» ou quando começa o jogo? Além disso, necessita de «pokes» para os seguintes jogos: OUT-RUN, GAME OVER II, BARBARIAN, PACMANIA, CRAZY CARS, ELIMINATOR, DRAGON NINJA, entre muitos outros. Quem puder ajudar este nosso leitor, nas suas solicitações, pode contactá-lo na seguinte morada: Rua de Diogo Couto, 52 – 4435 Rio Tinto; ou escrever para esta secção podendo, deste modo, satisfazer as mesmas dúvidas de outros leitores que, entretanto, as solicitem. De seguida, temos o José Rodrigues, da Rua do Dr. Bernardino M. – Joane – 4760 Famalicão, que nos enviou alguns «pokes» (esperamos que tenham sido testados) e pede ajuda para sair do primeiro quadro do jogo STARBYTE. Quem souber resolver o problema deste nosso amigo, contacte-o. Eis alguns dos «pokes»: GUTZ-poke 36263, 261; THREE WEEKS IN PARADISE-poke 45278, 0; SABRINA-poke 63321, 0; WEC LE MANS-poke 78456, 2; CRAZY CARS II-poke 823456, 201. Hoje ficamos por aqui, aguardando como sempre as vossas habituais colaborações.

O QUE JÁ SE JOGA...



THE MUTIES...

Esta é a história de Brad, um camionista musculado que vive os seus dias descansado até ao dia em que lhe roubam o que ele mais adora na vida: o camião! Eis uma pequena introdução para mais um jogo a juntar aos muitos da série «Rambomania». THE MUTIES STOLE MY TRUCK pertence à classe dos jogos denominados «budget», onde geralmente a originalidade é um factor praticamente desprezado, só tendo como objectivo tornar-se mais um programa comercial. Graficamente, este jogo é agradável nos três longos níveis que o compõem. No entanto, é no aspecto da animação e repetição de ideias que o jogo fracassa. THE MUTIES STOLE MY TRUCK, apesar de possuir uma razoável adictividade, inerente a este género de jogos, não nos traz nada de novo!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: IN-HOUSE.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 12.
SOM 48K: 13.
GRÁFICOS: 15. USO DA COR: 13.
MOVIMENTO: 11. ADICTIVIDADE: 14.
TOTAL: 13.
OPINIÃO: MAIS UM NO GÉNERO!



SUPER TANK SIMULATOR

Mais um jogo produzido pela empresa de vídeo-jogos Code Masters, especialista no ramo dos jogos pertencentes à classe dos denominados «budget games». Desta vez trata-se de SUPER TANK SIMULATOR e, como já é habitual neste género de programas, a originalidade é quase nula. No entanto, este programa alterna entre o característico «shoot' em'up» e o estilo do clássico OPERATION WOLF, no final de cada um dos cinco níveis de jogo. No jogo, controlamos um pequeno tanque de combate, tendo como missão destruir tudo o que é hostil e, ao mesmo tempo, tentar encontrar o caminho certo que nos levará ao final do nível. SUPER TANK SIMULATOR, graficamente está bastante aceitável e a jogabilidade é um dos seus pontos mais destacados. Enfim, agrada!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: CODE MASTERS.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 14.
SOM 48K: 12.
GRÁFICOS: 14. USO DA COR: 13.
MOVIMENTO: 15. ADICTIVIDADE: 17.
TOTAL: 14.
OPINIÃO: UM BOM JOGO!



IRON LORD

Estamos na presença de um vídeo-jogo que conjuga vários estilos diferentes, interligados entre si, dando como resultado uma excelente vídeo-aventura. Conjugando aventura, estratégia e acção, este IRON LORD, produto original da empresa de «software» francesa Ubisoft, remete-nos para o mundo da Idade Média. No jogo, somos um nobre cavaleiro que, regressando à terra natal, encontra tudo do avesso! O trono foi retirado a seu pai pelo maléfico tio e a miséria reina pelo reino. O nosso herói encontra-se privado de toda a herança que o seu pai conquistara ao longo de anos martiriosos. Enfim, o caos... Cabe-nos a nós ajudar o herói a formar um exército para derrubar o seu tirano tio que usurpou o poder! IRON LORD resulta, assim, num excelente programa para aventureiros!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: UBISOFT.
GÉNERO: ACÇÃO/AVENTURA.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 17.
SOM 48K: 15.
GRÁFICOS: 18. USO DA COR: 16.
MOVIMENTO: 12. ADICTIVIDADE: 17.
TOTAL: 17.
OPINIÃO: PARA APRECIADORES!

MAPA de: MARAUDER

1º nível e 2º nível

Por: Jogador- Nuno Mourão desenhador- Mauro Araújo

De: ARCOS de VALDEVEZ

Legenda:

A -
PRETO-AIR ATTACK
AZUL - RESERVE
CYAN-EXTRA LIFE
AMARELO-SHIELDS
MAGENTA-LOOSE LIFE
VERMELHO-EXTRA SHOT
VERDE -GUN SAMED
B-LANÇA MÍSSEIS
C-METRALHADORA (ARMA MUITOS TIROS)
D-LANÇA TIROS
⊙-CANHÕES
⊠-TANQUES
-OVNIS
-CRATERA
-PALMEIRAS
-LAGOS

NOTA- SE O NOSSO CARRO DE COMBATE FICAR PARADO, CERCA DE 3 SEG. HÁ UM ATAQUE AÉREO (AIR ATTACK)

continua | FIM DO 1º nível | continua | continua

FIM do 1º nível

continuação | continuação | continuação | continuação

1º nível | 1º nível



Paulo Jorge Santos da Costa
Rua de D. Diogo de Sousa, 75
4700 BRAGA

THE GREAT ESCAPE

A guerra estalou. Estamos na Alemanha em 1942, em plena Segunda Guerra Mundial. Controlamos, neste THE GREAT ESCAPE, um prisioneiro que se encontra detido num campo de concentração nazi. O nosso dever é escapar, mas a tarefa não é fácil. Necessitamos de planear cuidadosamente as acções a que nos propomos, utilizando toda a astúcia para escapar com vida. Com pormenores magníficos, este THE GREAT ESCAPE apesar de já ter sido lançado há bastante tempo, continua a fascinar!

APRESENTAÇÃO: 18.
GRÁFICOS: 20.
SOM 48K: 18.
MOVIMENTO: 19.
ORIGINALIDADE: 20.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 19.
OPINIÃO: SÓ O FILME O SUPERA!



António Carlos Ferreira Pinto
R. de Rocha Leão, 12
Santa Marinha
4400 V. N. DE GAIA

RENEGADE 3

Este jogo é o terceiro de uma série de «ouro». É uma produção da empresa britânica Imagine e o nosso objectivo neste RENEGADE 3 é, controlando o nosso peculiar herói dos três jogos da série RENEGADE, encontrar a nossa amada que se encontra no último dos quatro níveis de jogo. Os níveis têm como cenário a Pré-história, o Egipto, a Idade Média e o espaço futurista, onde encontraremos a nossa amada e decorrerá a última batalha para a libertar. Não percam!

APRESENTAÇÃO: 19.
GRÁFICOS: 19.
SOM 48K: 17.
MOVIMENTO: 18.
ORIGINALIDADE: 20.
ADICTIVIDADE: 17.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: SE TEM OS OUTROS, NÃO PERCA ESTE!

JOGOS DE TOPO

ACÇÃO	AVENTURA	LEITORES
1 – CABAL	1 – AVENTURA ORIGINAL	1 – AFTER THE WAR
2 – OPERATION THUNDERBOLT	2 – KE RULEN LOS PETAS	2 – INTERNATIONAL SOCCER
3 – STRIDER	3 – CARVALHO	3 – BATMAN-THE MOVIE
4 – POWERDRIFT	4 – ABRACADABRA	4 – CABAL
5 – AFTER THE WAR	5 – JACK THE RIPPER	5 – RED HEAT